



# Escape game

## Puzzles et conception

### Contexte

Cet escape game peut être joué après le jeu vidéo ou indépendamment. Dans ce document, nous aborderons uniquement la création du jeu d'évasion. Pour plus d'informations sur l'intégration du jeu vidéo dans votre approche pédagogique, veuillez vous reporter au document dédié.

### Explications générales

Cet escape game est conçu pour être joué dans une salle physique : il n'est pas destiné à être joué en ligne, à distance ou sous forme de jeu de société. Nous allons passer en revue les différentes étapes de sa création, en vous proposant plusieurs alternatives (lorsque cela est possible), en fonction du matériel dont vous disposez !

Notre objectif est de proposer un escape game pouvant être joué avec des moyens très limités, afin de le rendre accessible au plus grand nombre.



Cofinancé par  
l'Union européenne

# Phase 1 : Introduction et histoire

## Étapes 1 & 2 : Le contexte et les enjeux

---

Une fois que vous avez terminé le briefing, au cours duquel vous expliquerez les mesures de sécurité à vos participants, vous pouvez enfin passer à cette étape, qui marque le début de l'escape game.

Cette phase sert d'introduction au scénario. Le MJ résume aux joueurs ce qu'ils doivent savoir de l'histoire, principalement tirée du jeu vidéo, qui se déroule chronologiquement juste avant l'escape game.

Cette étape est très importante : même les participants qui ont joué au jeu vidéo peuvent avoir oublié certains éléments, ce qui pourrait les empêcher de bien comprendre et de terminer l'escape game.

- **Matériel nécessaire**

- **Consignes de présentation** : Le MJ devrait être submergé par le scénario et les aspects « techniques » des réseaux sociaux ; c'est pourquoi il comptera sur les participants pour résoudre les énigmes. N'hésitez pas à exagérer le stéréotype de l'animateur jeunesse ou de l'enseignant qui manque d'assurance ou de compétences en matière d'informatique ou de réseaux sociaux.
- **Aménagement facultatif pour renforcer l'immersion** : Le MJ peut aménager la pièce avec des éléments de décor supplémentaires, des accessoires et des cachettes où placer les documents et les annexes liés à l'histoire et aux personnages. Par exemple:
  - Un manuel de bio-ingénierie avec des post-it.
  - Un petit cahier de laboratoire contenant des croquis d'implants ou des idées cybernétiques.
  - Une lettre d'acceptation pour un stage dans une entreprise de bio-ingénierie.

- Une affiche infographique sur le thème « L'hyperconnectivité en 2056 ».
  - Des dossiers et des tiroirs étiquetés, par exemple « Données d'enquête » ou « Ébauches de biochimie et d'ingénierie »
  - Des post-it avec des remarques telles que « Comment définir un mot de passe sécurisé », « Protéger votre empreinte numérique », « Faut-il divulguer ou signaler ? »
  - Sur l'ordinateur, des dossiers vides et des fichiers verrouillés nommés : « Journaux de mise à jour des implants », « Rapport de diagnostic de recherche », « Code source Instaholo », « Conditions générales de DigiCityNet »
- **Annexe 8 - Trucs et astuces sur les concepts clés.**

### • Instructions

Afin de garantir une bonne compréhension des concepts numériques clés avec lesquels certains participants ne sont peut-être pas familiarisés, et d'intégrer des éléments immersifs concernant l'entreprise DigiCityNet, les règles de netiquette et les politiques applicables, le maître de jeu peut imprimer, découper et disposer dans la salle les différentes sections de l'« **Annexe 8 - Trucs et astuces sur les concepts clés** ». Ces éléments serviront de fausses pistes tout en apportant du contexte et des définitions essentielles. Ils doivent être placés de manière aléatoire et être disponibles dès le début du jeu.

Pour l'introduction, nous vous proposons une suggestion à la page suivante, sous forme de texte que vous pouvez lire à vos participants. N'hésitez pas à l'adapter à votre guise, mais veillez à ne pas oublier les informations clés mises en évidence en gras.

Bienvenue, chers étudiants ! Je vous ai convoqués aujourd'hui pour vous demander une faveur.

Vous avez peut-être entendu dire qu'à la suite de la **récente mise à jour de l'implant cybernétique DigiCityNet, qui améliore la connectivité**, de nombreuses personnes ont vu leurs informations et leurs comptes piratés.

**L'une de mes étudiantes en bio-ingénierie, Quinn, a été la cible d'une étrange campagne de diffamation.** Quelqu'un a publié des photos et messages compromettants la montrant en train de se lier d'amitié avec un groupe extrémiste, ce qui a causé une **vague d'attaques et d'accusations qui pourraient lui coûter le stage** qu'elle avait prévu dans une entreprise prestigieuse. Ses amis ont prouvé qu'**elle a été piratée et que ces photos étaient complètement fausses**, manipulées et publiées par quelqu'un d'autre sur son compte. Je n'ai aucune idée de la manière dont quelqu'un pourrait faire ça, car **je ne suis pas très doué(e) en matière de numérique ou de réseaux sociaux**, mais j'ai déjà participé à des enquêtes et proposé mon aide. Elle et ses amis m'ont donc demandé de les **aider à rendre justice et à découvrir qui l'avait prise pour cible.**

C'est pourquoi j'ai besoin de votre aide pour enquêter sur la situation, analyser les données que j'ai reçues de Quinn et ses amis, et **découvrir l'identité du pirate informatique, afin que nous puissions le dénoncer** et empêcher que Quinn et d'autres personnes ne subissent d'autres problèmes. Je suppose que vous êtes plus au fait que moi des mesures de sécurité numérique et des comportements à adopter sur le réseau social, j'espère donc que vous serez en mesure de résoudre rapidement cette affaire. En effet, maintenant que le pirate sait que certains ont la preuve que les publications sont fausses, **il va probablement essayer de supprimer ces preuves et pourrait continuer à cibler d'autres personnes.** Cela pourrait se produire **dans les 45 prochaines minutes**, car ces choses se passent apparemment assez rapidement, nous devons donc trouver le pirate avant ça.

Je ne sais pas par où commencer ni sur quelles données me concentrer... Mais si vous parvenez à résoudre ce mystère, je vous donnerai le dernier cours dont vous avez besoin pour obtenir votre diplôme, et je vous en serai éternellement reconnaissant(e), tout comme Quinn et les autres victimes potentielles de ce criminel.

Alors... Pouvez-vous m'aider ?

## Phase 2 : Repérer la source

### Étape 1 : L'empreinte numérique

Les participants sont dans la pièce et doivent désormais affronter les différents éléments du jeu afin d'avancer. L'élément clé pour passer à l'étape suivante est l'action consistant à déverrouiller l'ordinateur.

#### • Matériel nécessaire

- Un ordinateur portable ou de bureau avec accessoires (clavier, souris)
- Du papier adhésif (par exemple, des Post-it ou notes autocollantes)
- Des marqueurs de couleur.
- Du ruban adhésif (de préférence non transparent).
- Une imprimante avec du papier A4.
- Une paire de ciseaux.
- Annexe 1 - Fond d'écran de verrouillage
- Annexe 2 - Mot de passe de l'ordinateur

#### • Instructions simple

1. Sur un papier adhésif, écrivez le code suivant : **5** (en bleu) **2** (en rouge) **9** (en violet) **8** (en vert). Assurez-vous que les couleurs des chiffres sont clairement reconnaissables, surtout si vous utilisez du papier adhésif tel que des Post-it, qui sont souvent colorés eux-mêmes.

2. Placez le papier adhésif sous l'ordinateur (s'il s'agit d'un ordinateur portable) ou sous le clavier (s'il s'agit d'un ordinateur de bureau).
3. Écrivez « Pas un élément du jeu » sur du ruban adhésif et placez-le sur les câbles d'alimentation et les accessoires de l'ordinateur afin d'éviter toute confusion ou manipulation de la part des joueurs qui pourrait endommager les appareils.
4. Sur l'ordinateur, configurez le fond d'écran du verrouillage à l'aide de l'« **Annexe 1 - Fond d'écran de verrouillage** ».

Si vous utilisez la version « simple » de cette étape, effectuez la tâche suivante (5). Sinon, passez à l'option avancée avec la tâche 6.

5. Sur l'ordinateur, définissez le mot de passe de déverrouillage : **2859**

- **Instructions avancées**

6. Dans un livre placé à côté de l'ordinateur ou (plus complexe) dans une bibliothèque, imprimez et découpez le tableau de l'« **Annexe 2 - Mot de passe de l'ordinateur** ».
7. Sur l'ordinateur, définissez le mot de passe de déverrouillage :  
**BB9-H3R-C3P-Z3R**

## Étape 2 : Trouver le coupable

---

Les participants devront recouper les données afin de découvrir l'identité du coupable. Il sera essentiel de déverrouiller l'ordinateur pour résoudre ce mystère (voir étape 1).

- **Matériel nécessaire**

- Un ordinateur équipé du logiciel Excel.
- Une imprimante avec du papier A4.
- Une paire de ciseaux.
- Annexe 3 - Publication diffamatoire
- Annexe 4 - Capture d'écran d'une conversation avec un ami
- Annexe 5 - Correspondance des adresses IP

- Instructions

### Option 1 : Physique

1. Imprimez et découpez la capture d'écran du message incriminé :  
« **Annexe 3 - Publication diffamatoire** ».
2. Froissez-la ou déchirez-la légèrement, puis cachez-la ou jetez-la dans une poubelle (par-dessus les déchets propres uniquement).
3. Imprimez « **Annexe 4 - Capture d'écran d'une conversation avec un ami** » et découpez la capture d'écran de l'échange de messages.
4. Imprimez et découpez le tableau de l'« **Annexe 5 - Correspondance des adresses IP** » avec la correspondance entre les comptes, les adresses IP fictives et les adresses postales fictives.

### Option 1 : Numérique

Placez les 3 fichiers sur le bureau de l'ordinateur afin que les joueurs puissent les trouver, puis supprimez « Annexe # » de leurs titres.

**Remarque :** Si les participants ne sont pas habitués aux jeux d'évasion, en particulier aux formats hybrides, nous vous recommandons d'inclure les deux options afin de vous assurer qu'ils vérifieront et trouveront les informations pertinentes, notamment pour les annexes 4 et 5.

## Phase 3 : Protéger la vie privée

### Étape 1 : La sécurisation des données

---

Dans cette énigme, le joueur doit trouver deux éléments : un code contenant la description des niveaux de sécurité et un document Excel qui doit être affiché sur le bureau de l'ordinateur.

- Material needed

- Cette option n'est possible que si vous disposez d'une licence Microsoft Office sur votre ordinateur et que l'application Excel est téléchargée.
- Une imprimante avec du papier A4.
- Annexe 6 - Lettre DigiCityNet page 56.
- Annexe 7 - Compte de sécurité DigiCityNet

### • Instructions

1. Imprimez la page « **Annexe 6 - Lettre DigiCityNet page 56** ».
2. Cachez-la dans la pièce (dans un dossier, tiroir ou boîte ouverte).
3. Téléchargez et placez le fichier « Annexe 7 - Compte de sécurité DigiCityNet » sur le bureau de l'ordinateur.
4. Renommez le fichier « Compte de sécurité DigiCityNet ».

## Phase 4 : Dilemme légal et éthique

### Étapes 1 & 2: Débat & Décision

Enfin, le MJ reprend les rênes et demande au groupe de se réunir et de résumer ce qu'ils ont découvert. Il leur demande : que doivent faire les joueurs ensuite ? Aucun équipement ou matériel spécifique n'est nécessaire pour cette partie.

### • Matériel (optionnel)

- Afin d'améliorer les explications, un tableau permettant de noter les avantages et les inconvénients des décisions prises par les joueurs pourrait constituer une valeur ajoutée.
- En plus des sections de l'« **Annexe 8 - Trucs et astuces sur les concepts clés** », qui sont disponibles dès le début du jeu et qui abordent les règles et les politiques pertinentes, le MJ peut fournir des documents supplémentaires contenant des conseils, des cas réels ou fictifs et des textes de loi pertinents, afin d'orienter le débat et la prise de décision des participants.





Cofinancé par  
l'Union européenne

**Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence Nationale Fondation Tempus. Ni l'Union européenne ni l'Agence Nationale Fondation Tempus ne sauraient en être tenues pour responsables.**

Cette œuvre est sous licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. Pour consulter une copie de cette licence, rendez-vous sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

**Code du projet : 2023-2-RS01-KA220-YOU-000170562**